EDITORIALE

Quando mi è stata proposta la realizzazione del numero "zero" di questa rivista digitale dedicata al mondo Commodore, il mio primo istinto è stato quello di rifiutare, conscio dell'immensa qualità che tante altre riviste digitali uscite prima di questa avevano offerto al pubblico. Riprendendole virtualmente in mano ho trovato impaginazioni molto ricercate, articoli scritti con tanta cura e, in generale, un aspetto paragonabile a molte riviste cartacee "reali" pubblicate nel corso degli anni novanta. Tutto ciò, inutile nasconderlo, mi aveva decisamente scoraggiato.
Cosa mi ha fatto cambiare idea quindi?
Beh... la maggior parte di queste riviste si sono dimostrate tanto belle quanto difficili da "mantenere in pista" (e un po' scomode da leggere in digitale, se devo essere sincero): tutta quella ricercatezza infatti aveva un costo in termini di impegno che - con ogni probabilità - ha portato quei progetti ad un rapido tracollo.
Mi sono quindi detto che sarebbe stato interessante partire invece da qualcosa di semplice, quasi paragonabile alle riviste cartacee degli anni 80… pionieristiche, veraci e abbastanza elementari nella loro impaginazione.
Incominciamo così, piano piano, cercando di dare un'impronta ben precisa a queste pagine e facendo il possibile per non sparire nel giro di pochi numeri. Ci sarà poi il tempo per migliorare a piccoli passi, costantemente, insieme a tutti voi, cari Commodoriani!
E poi, lo ammetto, mi ha chiesto di realizzare questa rivista un amico che stimo molto… potevo forse rifiutare la fiducia accordatami?

Massimiliano Conte

INDICE

LEMON SCORE 7.2

su 125 VOTI

Il voto che leggerete al termine degli articoli dedicati ai titoli "storici" delle macchine Commodore è contenuto in questo riquadro ed è tratto dalla media dei voti raccolti sui siti Lemon64 e LemonAmiga, ma con una speciale rettifica: l'eliminazione di tutti i voti inferiori a 3. Oggettivamente sarebbe inaccettabile considerare una valutazione così bassa per i titoli che andremo ad affrontare su Commodoriani.
Il relativo commento annesso cercherà quindi di capire se tale voto medio "popolare" risulta troppo severo o troppo generoso e proverà ad analizzarne l'origine, non disdegnando anche di assegnare un proprio voto se diverso da quello emerso.

Commodoriani SCORE 8.0

In questa particolare tabella andremo invece a valutare tutti quei giochi pubblicati in epoca recente e che richiedono, quindi, una valutazione e una analisi più tradizionale.
Chiaramente il voto da 1 a 10 riassume la percezione del recensore rispetto al programma e si basa sulla classica valutazione scolastica, dove la sufficienza è rappresentata dal 6 e salendo si arriva alla perfezione del 10. Il commento incluso spiegherà i motivi che hanno portato a tale valutazione, sottolineando pregi e difetti del programma e delineando quindi le giuste sfumature ad un numero che altrimenti risulterebbe troppo freddo ed impersonale.

NOTE

tutte le foto di schermate di gioco e delle confezioni dei videogiochi storici sono tratte da mobygames.com, salvo diversa indicazione riportata nelle immagini stesse.

Le scansioni di riviste, pubblicità e recensioni cartacee storiche sono state realizzate da retroedicola.com (salvo diversa indicazione).

2022
TEAM SINAPSY

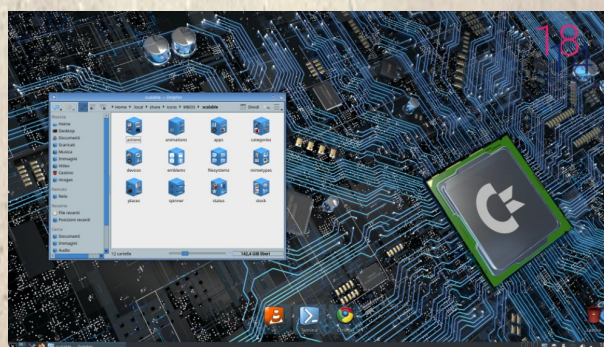
Commodore e Museo di Avezzano

Commodore è lieta di annunciare la collaborazione con il più grande museo dell'intrattenimento elettronico (videogames e computer) d'Europa: Elettroludica di Avezzano.

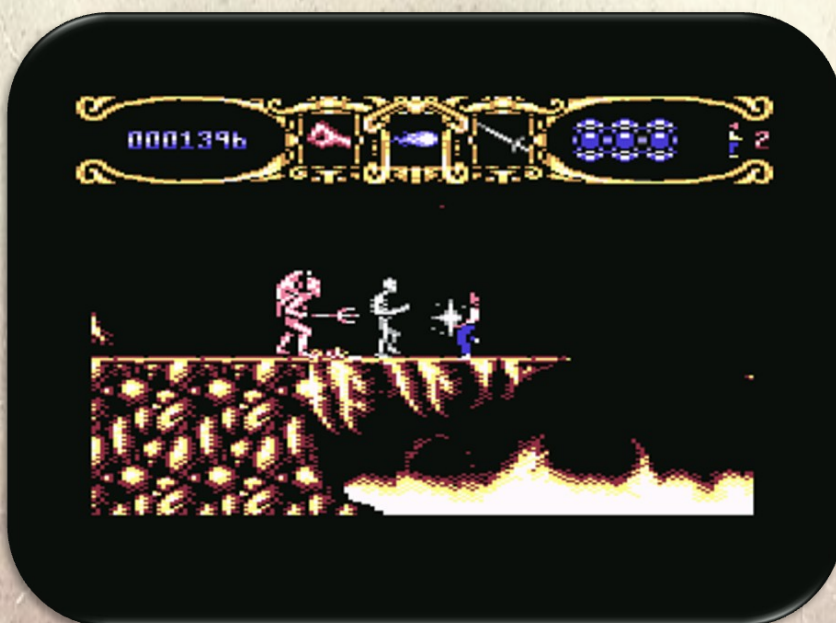
Nell'ambito di questa progettualità, inserita nel programma Commodore Best2Best, vedranno la luce iniziative celebrative del marchio e presentazioni di nuovi prodotti.
Per restare sempre aggiornati puntate al sito di questo splendido museo: www.elettroludica.it

Commodore al lavoro su una nuova distro Linux

Con il nome in codice AnimaOS, la distro basata su Debian implementerà lo stile grafico dell'OS tradizionale Amiga per restituire una piacevole sensazione di appartenenza.

SCHEDA
Pubblicato da
System 3 Software Ltd.
Sviluppato da
System 3 Software Ltd.
Anno di pubblicazione
1989
Piattaforma
C64

Un ragazzino in jeans e maglietta che sfida le maggiori divinità della storia umana attraverso il tempo e lo spazio… e tutto molto prima della saga di Percy Jackson e gli dei dell'Olimpo!

Cosa fosse passato per la testa del designer Mark Cale (o cosa avesse fumato) il giorno nel quale gettò le basi di questo gioco non lo sapremo mai, ma sappiamo di certo che una trama del genere avrebbe potuto benissimo fare da sfondo ad un prodotto banale e sciatto, programmato con sufficienza su un C64 che si stava avviando verso la sua parabola discendente.
Ma quando a picchiettare i tasti di questo computer c'era gente del calibro di Peter Baron (codice) e Bob Stevenson (grafica), già autori di Salamander, il risultato non poteva che essere sopra la media. Se poi contiamo che il talentuoso team era anche al servizio di una delle etichette più attente a creare titoli di qualità in quel periodo storico sarebbe stato lecito attendersi un prodotto MOLTO sopra la media! Myth - History In The Making - non tradì queste (altissime) aspettative, risultando uno dei migliori titoli mai pubblicati per questo computer, sia dal punto di vista grafico che di gameplay. Volendo esagerare (ma nemmeno tanto) è probabilmente uno dei cinque titoli che dovremmo selezionare per mostrare ad un ragazzo di oggi il potenziale videoludico dell'8 bit Commodore!
Graficamente infatti è un prodotto sublime e molto vario, con i suoi 4 livelli suddivisi in 11 stage. Il tutto viene naturalmente ge-

stito da un multiload necessario per un gioco di queste proporzioni.
Anche la giocabilità si attesta su livelli elevati, forse macchiata solo da una leggerissima inerzia del protagonista nei movimenti, un aspetto che comunque con un po' di pratica si riesce a metabolizzare e a controllare discretamente bene.

Come già accennato il titolo riesce a variare e reinventarsi stage dopo stage, proponendo al giocatore perfino degli enigmi legati alla mitologia classica che possono essere risolti grazie a degli spunti presenti nel manuale o seguendo le conoscenza che ciascuno di noi può avere della mitologia classica.
Vanno poi aggiunti a questi elementi un set di animazioni a dir poco perfette (andate a rivedervi le movenze del protagonista per capire a cosa mi riferisco) e non dimenticatevi di mettere in conto anche degli effetti visivi straordinari, come il livello ambientato in mezzo ad una tempesta a bordo di una nave vichinga, dove i lampi dei fulmini e l'oscurità si alternano in maniera davvero stupefacente.
Tale è la sicurezza con la quale il titolo è stato assemblato che, nel penultimo stage, Myth si concede anche il lusso di diventare uno shoot'em up e di chiudere la sua storia con questo gameplay totalmente diverso dal resto dell'avventura di stampo prettamente "action-adventure"!
Chiudiamo la parte "tecnica" ricordando anche le musiche e gli effetti sonori presenti che risultano tutti incredibilmente ben fatti grazie a suoni puliti, motivi epici e perfino parlato digitalizzato ("Welcome to Myth!!!").
Anche il risultato audio non è in realtà per nulla sorprendente visto che l'autore della parte sonora è Jeroen Tel, uno dei fondatori dei Maniacs of Noise, nome con il quale sono state firmate molte delle migliori colonne sonore del glorioso C64.

Sono certo che chiunque di voi lo abbia giocato all'epoca rammenti ancora molto bene i suoi livelli e il suo comparto audio, perché erano talmente belli ed evocativi da rimanere marchiati a fuoco nei ricordi di noi videogiocatori (immagino anche fino

ad oggi), al punto che viene spontaneo chiedersi se questo Myth - History in the making - abbia anche dei difetti.
Per molti in realtà un difettuccio c'era allora e permane anche oggi: la difficoltà! Tra enigmi da risolvere e nemici che non ti lasciavano mai in pace, portare a termine tutti i livelli non era affatto facile. A dirla tutta in soccorso dei giocatori di allora giunsero rapidamente in soccorso le pubblicazioni delle riviste di settore (grazie Zzap!), ma non crediate che anche sapendo cosa fare tutto diventi improvvisamente una passeggiata.
Myth è forse uno di quei pochi giochi che si rivelava una sfida anche con la guida sotto mano... e finirlo anche così era fonte di grande soddisfazione.
E visto che l'abbiamo appena citata, ricordiamo come la rivista Zzap! recensì il gioco nel numero di dicembre 1989: voto globale pari a 94% e medaglia di "Gioco Caldo", giusto ad un passo dalla ambitissima Medaglia d'Oro, massima onorificenza possibile per la rivista!

Pur essendo la fine del 1989, il gioco venne portato anche su ZX Spectrum e Amstrad CPC, perdendo gran parte della magia grafica presente su C64.
Due anni dopo ne venne anche prodotta una conversione da parte di Mindscape per il NES di Nintendo, ma al posto del ragazzino, il protagonista divenne un muscoloso barbaro e, a dimostrazione di quanto detto, il gioco arrivò nei negozi con il titolo di Conan: The Mysteries of Time. Purtroppo il porting fu fatto con i piedi: grafica sciatta e giocabilità pessima condannarono il titolo ad essere prima insultato e poi dimenticato. In fondo fu un bene che sulla scatola non vi fosse il glorioso nome del gioco originale.
La trasformazione da pischello brufoloso ad eroe tutto muscoli e perizomino in pelle non fu un'esclusiva dell'8 bit Nintendo. Myth subì questo restyling anche nella sua versione 16 bit, ma di quella parleremo nello spazio Amiga del prossimo numero! ■

su 160 VOTI

La media "ripulita" dei voti presenti nel sito Lemon64 dimostra che il gioco ha saputo mantenere il suo fascino nel tempo. Certo, rispetto alle entusiastiche recensioni della carta stampata di allora il pubblico negli anni ha cominciato a notare maggiormente le imperfezioni nel controllo del protagonista e ha iniziato ad essere più critico nei confronti della parte "shoot'em up" finale, ritenendolo un cambio di registro che "tradisce" troppo il mood del resto del gioco: tutte considerazioni che mi sento di condividere ma che - a mio giudizio - penalizzano eccessivamente la media finale.
Personalmente un 8.9 avrebbe rispecchiato meglio il reale valore del prodotto, un voto peraltro che si andrebbe a collocare esattamente a metà strada tra le valutazioni dei recensori dell'epoca e gli utenti di internet.

SCHEDA
Pubblicato da
Renegade Software
Sviluppato da
Wunderkind
Anno di pubblicazione
1994
Piattaforma
AMIGA

Uscito in esclusiva per piattaforma Amiga e pubblicato da quella Renegade che, nello stesso periodo, ci stava rendendo felici con la serie di Sensibile Soccer, questo Ruff 'n' Tumble è senza ombra di dubbio uno dei platform/shooter più belli rilasciati su questa macchina.
Dico questo con cognizione di causa perché all'epoca lo avevo ed era evidente anche a me, certamente non un patito del genere, l'elevatissima qualità della programmazione: scrolling veloce e fluidissimo, animazioni sopraffine, ottima giocabilità e un uso assolutamente fuori parametro dei colori dell'Amiga.
Occhio... qui non si parla di una versione esclusiva per processori AGA o CD32 che potevano contare su ben 256 colori a schermo.
Questo titolo era compatibile su qualsiasi Amiga 500 dotato di 1MB, ma il comparto grafico era talmente perfetto che guardandolo si stentava a credere ci fossero solo 32 colori a schermo.
Esatto! “Solo” 32 colori… scommetto che stentate a crederlo anche voi guardando le foto si queste pagine… eppure era proprio così.

Facciamo giusto un accenno alla trama: il bambino protagonista del gioco, Ruff Rogers, si infilava nella tana di un coniglio per trovare una delle sue biglie, scoprendo così che quella tana era in realtà un teletrasporto alieno!
Il nostro piccolo eroe si ritrovava così in un mondo distante, popolato da spietati robot chiamati Tinheads, creati dal perfido Dr. Destiny.
Inutile dire che il nostro Ruff, armato di un provvidenziale mitra, doveva recuperare

più classica tradizione arcade. Giusto per darvi un'idea di quanto siano grandi gli stage sappiate che i long play disponibili su YouTube impiegano circa un'ora e quarantacinque minuti per terminare il gioco (senza trainer abilitati ma conoscendo evidentemente a memoria tutti i livelli): una durata assolutamente di tutto rispetto per il genere.
In questo senso peccato per il finale realizzato con una semplice schermata

le sue preziose biglie lungo 4 grandi livelli saltando, sparando e collezionando punti e power up sul suo cammino. Questa ricerca, oltre a permettergli di ritrovare le sue piccole sfere di vetro colorato, lo avrebbe condotto anche a rovesciare questa spietata tirannia, sconfiggendo il Dr. Destiny in persona e il suo esercito di automi.
Evitiamo di sottolineare l'assurdità di questa trama che comunque, va detto, in tutti i giochi del genere è un semplice pretesto. Ciò che importa al giocatore, infatti, è lanciarsi di piattaforma in piattaforma crivellando i nemici di colpi… il perché passa sempre in secondo piano.

Oltre alla grafica e alla perfezione sia delle animazioni che del controllo del protagonista, va sicuramente portato alla vostra attenzione il discorso dei livelli. Come accennato sono solo quattro (Foresta, Miniere, Fabbrica e Castello del Dr. Destiny), ma contraddistinti da una vastità davvero fuori parametro per l'epoca e ciascuno caratterizzato dal proprio boss da sconfiggere, come nella

statica seguita dai titoli di coda. Un po' poco dopo tanta spettacolarità, ma anche la normalità nell'ambito dei giochi Amiga che, forse troppo spesso, relegano a pochi K la conclusione delle proprie storie.

Altro aspetto che va sottolineato è l'accompagnamento sonoro: le musiche sono ottime, incalzanti e assolutamente in linea con il mood del gioco.
A completare il tutto vi sono poi effetti sonori cristallini e pertinenti, dalle esplosioni al rumore "di latta" dei colpi contro i robot. In sostanza nulla risulta mai fuori posto durante l'accompagnamento audio del titolo.

Ma come mai questo titolo non è nell'olimpo dei migliori giochi per Amiga, e - anzi - molto spesso non viene nemmeno ricordato tra i migliori titoli per questo computer? Beh, questo gioco un difetto lo ha ed è pure bello grosso: è uscito alla fine del 1994.
Eh sì... il periodo del rapido crepuscolo del mondo Amiga era già iniziato e, nel giro di pochi mesi, tutto questo universo sarebbe stato abbandonato da centinaia di migliaia di giocatori. Impossibile invertire la tendenza: le meraviglie dei computer compatibili, con i loro poligoni, texture e processori sempre più veloci, avevano catalizzato l'attenzione degli appassionati. Lo sguardo era rivolto altrove, al punto che Ruff 'n' Tumble oggi viene ricordato molto meno di quanto dovrebbe.
Sono certo che se fosse uscito solo tre anni prima oggi godrebbe di un numero di fan molto maggiore e di un ricordo molto più vivo nella storia di questa piattaforma.

Ma chi c'era dietro questo piccolo capolavoro?
Il team, con base in Inghilterra, si chiamava Wunderkind e se il nome non vi dice nulla non vi preoccupate... perché in effetti questo fu il loro unico lavoro pubblicato. Andando però a spulciare i nomi di chi faceva parte di questo team, scoprireste che il codice era opera di Jason Perkins, programmatore di molti titoli per C64 (anche se nessuno davvero memorabile) e, soprattutto, la grafica era stata realizzata da Robin Levy, artista dietro a giochi per il C64 del calibro di Armalyte, Turbo Charge, Last Ninja 3 e Myth. Insieme i due autori appena citati avevano anche curato il design di questo Ruff 'n' Tumble.
A chiudere il team, per il comparto audio, Jason Page, musicista che aveva messo le mani su molti giochi di qualità dell'epoca come Rainbow Island, Gods, Fire & Ice, Uridium 2, Paradroid 90... ora dedicandosi agli effetti sonori, ora alla musica e, in alcuni casi, ad entrambi.

Ultima considerazione personale: giocate a questo Ruff'n Tumble pensando che a farlo girare è un normalissimo A500 con 1 Mb di RAM. Poi recuperate nei più nascosti anfratti della vostra memoria i ricordi (infilati lì da anni di terapia) delle conversioni per Amiga di Strider, Black Tiger, Ghouls 'n' Ghosts e simili.*
Quando qualcuno vi dirà che in fondo un Amiga non poteva fare molto di più saprete cosa dirgli e quale titolo portare ad esempio per confutare la sua tesi. ■

* Per onestà intellettuale va riconosciuto che tutte queste mezze porcherie non richiedevano l'espansione di memoria. Ma è questa una motivazione sufficiente a giustificare la sciatteria di tutte le conversioni citate?

220 VOTI

I voti degli appassionati Amighisti fanno raggiungere a Ruff'n Tumble l'invidiabile media di 8.7 che, considerando la scala "scolastica", è di fatto un voto di assoluta eccellenza.
Per quanto mi riguarda lo ritengo anche un risultato leggermente stretto, perché se fossimo saliti fino al 9 nessuno avrebbe gridato allo scandalo.
Sarebbe molto interessante invece chiedere ai cinque votanti che hanno dato a questo titolo 5 e al singolo utente che gli ha assegnato perfino un 4, che cosa abbia fatto loro questo programma per inimicarseli a tal punto.
Posso solo immaginare che fosse il gioco preferito dell'amico che si è fregato la loro fidanzata dell'epoca, perché non vedo altri motivi logici per i quali un titolo così ben fatto, pulito, giocabile e divertente possa essere così odiato.
Se non lo avete mai provato e vi piace il genere... recuperatelo assolutamente!

Ah! Per la cronaca un utente di LemonAmiga gli ha rifilato perfino un 1 (comunque escluso dalla mia media ripulita): in tutta onestà da qualsiasi parte lo si guardi un voto del genere, dato a Ruff 'n' Tumble è davvero privo di qualsiasi senso!

COMMODORE 64,

Fatti un regalo intelligente: un computer dalle caratteristiche eccezionali. Vediamole.

1. Commodore 64 è potente, sofisticato, professionale.
2. Ha un'incredibile memoria (64 K), un sintetizzatore sonoro professionale, produce effetti tridimensionali.
3. Ti diverti perchè è anche un sofisticato videogioco.
4. Con Commodore 64 entri nel futuro, tasto dopo tasto.

ORA CHE CE L'HAI...

5. Ora hai una gamma di programmi già pronti ancora più vasta: lo usi nel lavoro, a casa, a scuola, in tante applicazioni dall'hobby al professionale.

6. Commodore 64 oggi lo puoi avere a prezzo davvero speciale: approfittane però perchè sta andando a ruba, e chi primo arriva...

commodore COMPUTER

WING COMMANDER
STORIA DI UNA CONVERSIONE

Quando nel 1990 Wing Commander venne pubblicato sui computer MS-DOS fu una rivoluzione. Chris Roberts, il creatore della saga, voleva portare un universo pulsante e cinematografico nei PC di casa con un gioco prettamente d'azione (su sistemi che fino a quel momento si erano distinti principalmente per simulatori e giochi di ruolo).
Il giovane game designer della Origin aveva intuito che i PC nascondevano un potenziale crescente e non ancora sfruttato: la grafica VGA capace di ben 256 colori, i processori sempre più veloci, le nuove schede musicali AdLib e SoundBlaster e, non ultima, la sempre crescente presenza di hard disk di serie.
Quando i giornalisti si trovarono in mano questo titolo (che faticava sui 286 e riusciva a dare il meglio solo sui più moderni processori 386) l'unica perplessità riguardò l'utenza che ne avrebbe potuto godere: quanti avrebbero avuto un PC sufficiente per farlo girare al meglio? Nacque così, con giochi come Wing Commander, il concetto di "killer application" ludica, cioè un videogame che, una volta visto, ti spingeva ad aggiornare (o comprare) un PC per poterlo giocare al meglio.
Un meccanismo che nei 15 anni successivi avrebbe trainato pesantemente il mercato dei personal computer compatibili (è invece innegabile che oggi i computer invecchino molto più lentamente di una ventina di anni fa).
Adesso immaginate quando in contemporanea con l'uscita PC venne annunciata anche la versione Amiga 500: un computer "economico" e limitato che sulla carta si sarebbe fuso solo al pensiero di dover gestire un gioco del genere.
La perplessità era molta e assolutamente giustificata.

Quando poi Origin vendette i diritti del gioco a Mindscape per il porting su SNES e Megadrive, ci infilò dentro pure la versione Amiga con la nota "Ora sono cacchi vostri!"
Mindscape allora chiamò un loro talentuoso programmatore, Nick Pelling, per chiedergli se secondo lui fosse fattibile una conversione di Wing Commander su Amiga 500.
Quando Nick diede un occhio al codice del gioco si rese conto che, a suo parere, era un "casino" soprattutto per il fatto che troppe persone ci avevano messo sopra le mani durante la creazione dell'originale su MS-DOS.
Secondo lui, un programmatore sufficientemente brillante, da solo, avrebbe potuto ottimizzarlo e renderlo eseguibile su macchine molto meno performanti.
Così Nick Pelling disse a Mindscape che non solo si poteva fare, ma che voleva farlo proprio lui.
E Nick si mise al lavoro sulla sua "conversione impossibile".
Purtroppo a metà del porting si ammalò di una grave forma di encefalite virale e fu costretto a sospendere la programmazione di Wing Commander per Amiga. Mindscape fece una cosa molto rara per un'azienda di videogame, di solito sempre assillata dalle date di rilascio: decise di aspettare che il suo programmatore si riprendesse e non assegnò a nessun altro la conversione del gioco.
Forse per una forma di rispetto o forse perché sapevano che in pochi avrebbero potuto farla bene (ed erano consapevoli che Nick fosse uno di quei pochi).
Una volta guarito Pelling terminò il lavoro e il gioco uscì con due anni di ritardo rispetto alla versione MS-DOS, ma il risultato fu miracoloso.

La grafica, per permettere un aggiornamento decente, fu ridotta a soli 16 colori e si compensò la mancanza di sfumature con un effetto "retino" che servì a simulare alcuni toni intermedi.
Su Amiga 500 tutto il gioco si trovava stipato in tre dischetti, non richiedeva installazione e, soprattutto, nulla era stato tagliato dalla versione PC.
Mettiamo in chiaro una

cosa... girava a pochissimi frame per secondo, spesso rasentava l'ingiocabilità, impiegava lunghi tempi di caricamento e la grafica, soprattutto nella parte spaziale, risentiva molto della riduzione dei colori. Ma nonostante ciò, soprattutto se non si era provata la versione MS-DOS, Wing Commander su Amiga era comunque capace di tenerti incollato allo schermo ed era in grado di farti dimenticare la sua lentezza.
Io lo finii più volte su un misero Amiga 500, peraltro con un solo drive (e lo swap dei dischi era davvero frequente).
Venne inoltre annunciata una versione specifica per Amiga 1200, che non vide mai la luce. Va però specificato che già quella per A500, giocata sul modello più moderno di Amiga, risultava molto migliore dal punto di vista della fluidità, per via della frequenza Mhz raddoppiata del nuovo processore centrale.

Il lavoro che Pelling iniziò per la cancellata versione Amiga 1200 però non venne buttato, ma semplicemente dirottato su una versione esclusiva per Amiga CD32 (praticamente un 1200 travestito da console).
Ed è in questa sua incarnazione che Wing Commander trova la sua massima espressione per Amiga, con il pieno sfruttamento del chip AGA: 256 colori, fluidità ottimale e caricamenti veloci (il CD32 non aveva alcun hard disk al suo interno).
In pratica era una perfetta replica della versione PC!!!

Ora ricordiamo quanto scritto all'inizio del post riguardo la versione originale: serviva un computer da milioni di lire per farlo girare.
Il solo fatto che un CD32 ne eguagliasse le prestazioni significava che Pelling era un capace programmatore e che, se sfruttata a dovere, anche la console Commodore aveva un ottimo potenziale (così come l'A1200)
Purtroppo il progetto CD32 fallì velocemente e Wing Commander, nella sua versione “deluxe”, rimase una perla per pochi.
Oggi quindi è giusto non dimenticare o sminuire l'incredibile conversione di un titolo che tutti pensavano sarebbe stata impossibile e che, nonostante mille difficoltà, venne portata a termine da una sola persona… quella che vedete sorridente qui accanto. ■

INTERVISTA A...
Massimiliano Calamai

Come ti sei avvicinato allo sviluppo da giovane?

Arrivò come un'esplosione dal niente. Sì, una bomba.
A fine anni '70 in TV scorrevano a fiumi pubblicità di ATARI, INTELLIVISION e COLECOVISION. Quelle luci e colori controllabili da Joystick/PAD per me erano pura SCI-FI! Si riflettevano nei miei occhi sgranati e in loop nei miei pensieri.
Rimasi totalmente folgorato da queste nuove esperienze intangibili chiamate videogiochi.

Dopo una mia intensa pressione, un Natale dei primissimi anni '80 (non ricordo esattamente quando), ricevetti da parte dei miei genitori la console COLECOVISION con diversi titoli fra i quali l'incredibile 'Zaxxon', 'Pitstop' e 'TURBO', quest'ultimo con tanto di volante, pedaliera e PAD che all'occorrenza diventava cambio-marce.
Fu estasi e amore.

Abituato come tutti a sorbire storie lineari in film, libri e cartoon, questo nuovo genere che permetteva di essere protagonista di mondi e avventure sempre diverse, dove l'andamento narrativo poteva essere cambiato,
mi affascinò a tal punto da convincermi che avrei voluto esplorarlo a fondo, scoprire come funzionava, capire come potevano essere creati i videogiochi.

All'epoca non era facile reperire informazioni, ma ebbi la fortuna di avere un amico che divenne nelle mie prime fasi di ricerca e studio, il mio cicerone per la tecnologia. Suo padre possedeva un piccolissimo oggetto nero dai tasti gommosi: ZX SPECTRUM 48K.

Ricordo che in un pomeriggio di studio, poi divenuto ludico, accendemmo questo computer e come un fiume in piena fra una partita ed un'altra, mi raccontò di questo SPECTRUM,
della rivalità e capacità di COMMODORE 64 e in mezzo a foto di riviste e depliant (forse del padre) decisi in modo netto: questo sarà il mio futuro.
Ricordo ancora chiaramente quel pomeriggio.
Pochi mesi più tardi la mia scrivania era appesantita da un monitor con Spectrum 48K, un Commodore 64 e manuali e riviste che furono la mia prima guida allo sviluppo.

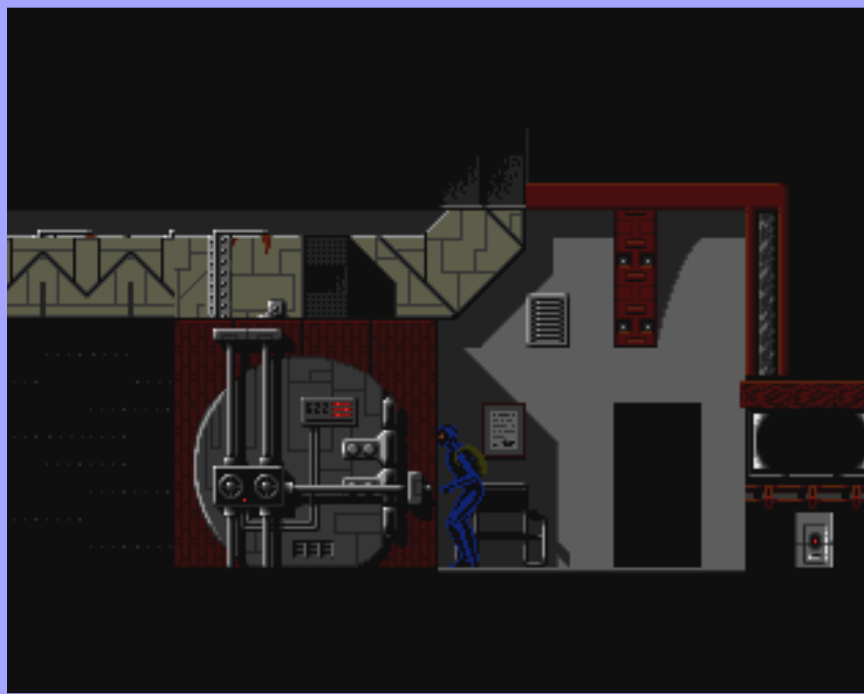
Da lì in poi partì un percorso di continuo

studio (notturno, di giorno la scuola) di tutto quello che potevo apprendere, rubare, lato sviluppo grafico, strutturazione e codice. Copiavo, leggevo, riproducevo, cavalcando l'idea che il lavoro dello sviluppatore fosse simile a quello di un regista.
Fu poi SEUCK (Shoot Em Up Costruction Kit), un potente editor commerciale di videogiochi shooter per C64 (poi uscito anche per Amiga), ad aprirmi una finestra ancor più accessibile allo sviluppo, permettendomi con facilità di approcciare a grafica immediatamente utilizzabile in gioco e strutture di gameplay funzionanti senza dove scrivere codice.

Quali sono stati i tuoi principali progetti su Commodore 64 e Amiga?

Ero molto giovane ai tempi di C64, i miei primi titoli anni '80 furono prodotti piccoli amatoriali, principalmente realizzati per capire come entrare nel mondo dello sviluppo ed esplorare e affinare le mie capacità.
Realizzai un piccolo videogioco programmandolo e realizzando la grafica, era qualcosa di estremamente semplice: controllavi un portiere il quale doveva parare rigori.
Col tempo divenne più strutturato e divertente; inserii il punteggio basato sulla velocità di parata e precisione, vari tipologie di tuffo controllabili via tastiera, rigoristi +/- bravi e diverse features divertenti.
Adesso che ci penso, non gli diedi neppure un nome.

Successivamente, realizzai con SEUCK un arcade-adventure dal nome 'Knight & Wizard', un titolo che mi riempie d'orgoglio ancora oggi.
SEUCK permetteva principalmente di sviluppare shooter a scroll verticale, sfruttai alcuni limiti a mio favore per creare un Fantasy e avere due personaggi controllabili con capacità diverse (un cavaliere e un mago).
L'avventura si dipanava in verticale con scroll a spinta, era ricca di nemici con una buona varietà, boss da eliminare, bonus nascosti, trappole e diverse ambientazioni.
Fu pubblicato in una compilation Inglese che raccoglieva alcuni dei migliori titoli SEUCK selezionati da alcune riviste.

Negli anni successivi iniziai la mia avventura professionale con SIMULMONDO e da li a gran parte di fine anni '80 e per oltre metà '90, realizzai molti titoli su AMIGA alternando il ruolo di Artist e Game Designer, spesso parallelizzato a quello di Game Director;
negli anni divenuto poi il mio ruolo primario allineato anche al mio percorso di studio.
Emotivamente sono molto legato a '3D World Tennis' (SIMULMONDO, rilasciato nel '91), di fatto il mio primo titolo professionale.

cresciuto da una perfetta sinergia fra un ottimo team, grandi idee, cura maniacale nelle tecniche di sviluppo, tuning e dettagli. Un mix difficilmente ottenibile, in particolare in quell'epoca così pionieristica.
Vincemmo moltissimi importanti premi internazionali, ricevemmo cover di riviste e quotazioni delle review veramente alte in tutto il mondo.
Ci speravamo ma non credevamo in un risultato mediatico così importante.

Ma anche Dylan Dog, Diabolik, Tex Willer e diverse altre licenze 'simulmondiane' sulle quali lavorai hanno un importante spazio nei miei ricordi, in particolare SPIDERMAN; fu emozionante occuparsi del design e gran parte della grafica.

Anni più tardi fondai Light Shock Software realizzando altri due titoli Amiga oltre a varie altre produzioni.
Fu durante questa esperienza che creammo 'Fightin' Spirit' per Amiga (Light Shock Software / Neo Software), titolo con il quale ho forse il legame più forte fra le mie produzioni Commodore;
ancora oggi è ricordato come forse il miglior fighting game per questa macchina.

Lo sviluppo del titolo fu un impegno energetico, fuori misura, un obiettivo molto complicato, nato e

Cosa ti piaceva in particolare dell'hardware del C64 e dell'Amiga?

Versatilità e qualità in perfetta armonia.

Le due macchine, rispettivamente nella loro epoca di rilascio, rappresentavano in

occidente la vetta più alta raggiunta dalla libertà creativa digitale. Senza alcun dubbio.
Sia a livello didattico che professionale o artistico, potevi entrare in un mondo senza limiti immediatamente accessibile grazie a sistemi di base o applicazioni semplici che nessun altro sistema ti metteva a disposizione. Furono le prime macchine che permisero di divenire artisti a 360° nel mondo digitale.
E questa versatilità veniva espressa in un risultato visivo e/o sonoro tale da rappresentare qualcosa di tangibile per tutti, non solo i 'nerd' dell'epoca.
Commodore fu la prima a capire che i risultati visivi e sonori dovevano essere esaltanti, comprensibili per tutti, non solo per gli esperti o appassionati del settore.

Giocavi? Se sì a quali giochi sei stato più legato sulle piattaforme Commodore?

Da quel lontano giorno che con un CLOK accesi TURBO su COLECO VISION, non ho mai abbandonato i videogiochi.
Le due macchine Commodore hanno avuto una centralità assoluta nella mia vita da gamer e il punto di partenza di tutto quello che ho realizzato professionalmente.

Difficile poter stilare una lista completa dei miei titoli preferiti, sarebbero troppi, credo di aver speso 15 anni, forse più, di gioco fra C64 e Amiga (in ogni sua versione).
Posso dire che i titoli Lucasarts (Monkey Island 1 e 2, Maniac Mansion, Zak McKracken, Loom...), Cinemaware (Defender of The Crown, Rocket Ranger, Wings...) e Bitmap Brothers (Xenon 1 e 2, Gods, Speedball 1 e 2 ...)
rappresentano qualcosa in più per me, un ricordo quasi surreale di un periodo irripetibile, avveniristico, dove queste software house con i loro titoli rappresentarono su Commodore i massimi esponenti della creatività.

Ma ci sono molti altri titoli che amo, come le incredibili conversioni da Arcade di Ghost'n Goblins, Bubble Bobble, Rainbow Island, Double Dragon 2, Shadow Warrior, Rodland, Golden Axe e ancora gli impareggiabili Turrican, Mission Impossibile, Simon the Sorcerer, Supremacy, Millenium, Simcity...
Da accanito collezionista posseggo ancora oggi come reliquie magiche moltissimi titoli Amiga e Commodore 64.

Cosa significava pubblicare a quei tempi in Italia e per l'edicola, era più facile?

Al contrario, era molto complesso.
Non si avevano molti dati sull'andamento del mercato internazionale e neppure nazionale. Il case hstory si basava principalmente su trafiletti di riviste e dati che ottenevamo con le nostre vendite.
La pirateria era ad altissimi livelli e cannibalizzava molto le vendite dei titoli originali in modo randomico.
Senza contare che produrre un videogioco A-Z, realizzare ogni aspetto (manuale,

cover, box e immissione sul mercato) aveva costi molto elevati rispetto oggi.

Per fortuna l'idea di arrivare anche in edicola fu vincente e permise a SIMULMONDO di produrre molte serie su licenza e non, per quanto ahimè spesso a discapito della qualità.
Anche negli anni successivi con la mia Light Shock o quando iniziai a collaborare con Virgin e SONY, l'aspetto distributivo non era migliorato; l'avvento del CD aveva addirittura alzato i costi.

Il periodo 8/16bit fu molto sperimentale anche in termini di ideazione e tecniche di sviluppo del packaging, marketing e metodi distributivi, ci volle almeno un ventennio per abbattere i costi e standardizzare i metodi.

Che cosa pensi oggi del fenomeno homebrew per i computer Commodore

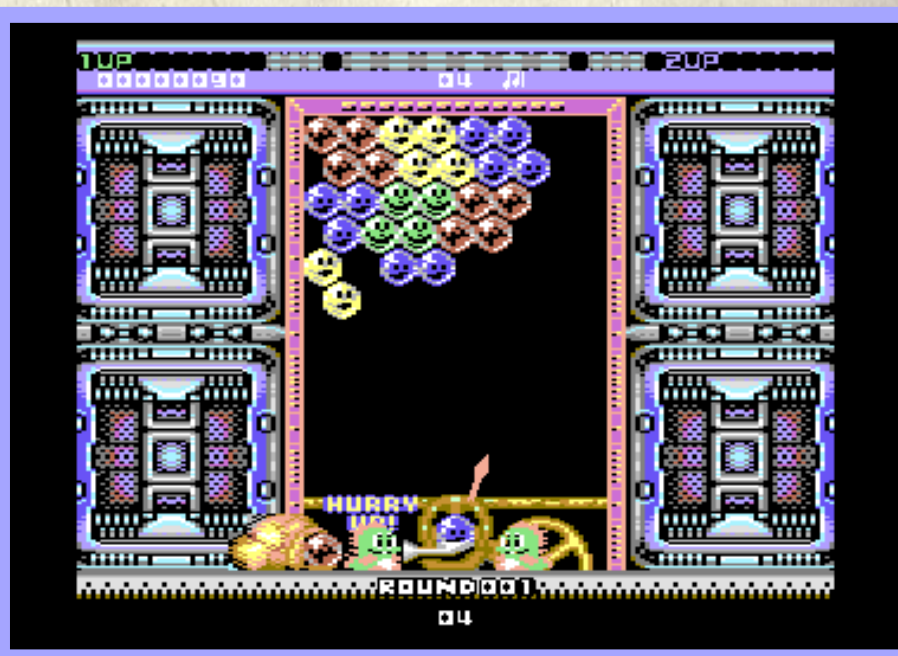
Dopo una finestra grigiastra post duemila, veicolata da publisher e licenze, viviamo nuovamente un periodo magnifico e libero per la creatività.
Ho sempre pensato che quando certe macchine da 'vecchie' fossero divenute vintage, l'interesse si sarebbe riacceso; è quasi un percorso naturale.
Non era invece scontato che le nuove tecniche di distribuzione aprissero un vero e proprio (nuovo) mercato di sviluppo e distribuzione di titoli per Commodore.

Su C64 in particolare c'è un grande fermento che seguo da appassionato e fruitore.

Commodore 64 è una macchina che permette risultati veloci e con piccoli team, inoltre le tecniche odierne consentono approcci meno stressanti di un tempo grazie ad emulatori che velocizzano debug, testing e QA ed editor grafici più comodi e veloci.
Le ultime produzioni C64 come SCRAMBLE, SONIC e PUZZLE BUBBLE, sono qualcosa di fantastico e attendo molti altri titoli come quelli di ICON64.
La scena C64 è letteralmente esplosiva!

Amiga era (è) già più complesso e richiede un team più skillato e strutturato, motivo per cui viene rilasciato un numero minore di titoli e dalla qualità altalenante.

Sono molto curioso di osservare come si evolveranno queste community di creativi.

Oggi sono abituato a lavorare su produzioni molto grandi con team estesi e strutture complesse, pertanto non mi dispiace scivolare nel fantasticare nostalgicamente su alcune idee alla portata di C64 o Amiga;
se mai troverò un po' di tempo non escludo di (ri)lanciarmi nello sviluppo su queste macchine! ■

CURIOSITA'

Software Failure. Press left mouse button to continue.
Guru Meditation #00000086.36493708

Il termine "Guru Meditation" nacque internamente ad Amiga Corporation all'inizio dello sviluppo del sistema operativo dei computer Amiga: gli sviluppatori dell'azienda, a causa dei frequenti crash del nuovo software, svilupparono infatti un piccolo gioco come tecnica di rilassamento per superare i momenti di frustrazione.
Questo programma sfruttava il Joyboard, un controller da loro creato per Atari 2600, concettualmente simile alla Wii Balance Board.
Questo gioco prevedeva che il programmatore frustrato si sedesse a gambe incrociate su questo Joyboard, in maniera simile a un guru indiano, rimanendo immobile. Quando non rimaneva abbastanza fermo il "gioco" restituiva a schermo proprio un "errore di meditazione guru". Questo "modo di dire" interno all'azienda fu alla fine inserito in maniera definitiva nei crash di sistema del software Amiga.